よろこべジェームズ！
今月はドリテク、攻略、対戦マップと
なんでもありだ！

| | |
|---|---|
| ●発売元： | 任天堂 |
| ●発売日： | 発売中 |
| ●ジャンル： | ガンアクションシューティング |
| ●価　格： | 6800円 |
| ●容　量： | 96M |
| ●プレイ人数： | 1～4人 |
| ●振動パック： | 対応 |
| ●コントローラパック： | 非対応 |

# 007 ゴールデンアイ™
GOLDENEYE

© 1997 Nintendo/Rare.Game by Rare © 1962,1995 Danjaq,LLC&U.A.C.All Rights Reserved ©1997 Eon Productions Ltd.&Mac B.Inc James Bond Theme by Monty Norman Used by Permission of EMI Unart Catalog Inc.

# 最終攻略！

難しすぎる！　いやいややりごたえあり！　しびれるぅ！　酔っちゃいま〜す！と、いろいろな声が日本全国から聞こえてくるこのゲーム。君はひたすら任務遂行派？　それとも仲間と対戦派？　どちらのタイプもしっかり読んでよ、この特集！　007は殺しの番号、001番KDD！　だからどうした！？

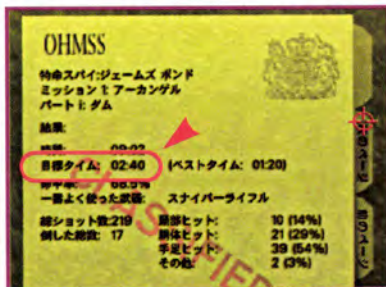
## お楽しみモードのすべてを見せます！

スゴ腕スパイの君なら可能だ！

ステージ終了後に表示されるレポート画面、君はちゃんとチェックしているかな？　クリア時間や命中率、はたまた一番よく使った武器まで記されていて、いったいどこで誰が見てるんだと突っ込みたくなるほどの徹底ぶりだ。そのレポートに、ときどき目標タイムが記されているのに気がついただろうか？　すべてのステージにあるワケではない。特定の難易度の特定のステージにのみ設定されているのだが、はたしてこの目標タイムをクリアすると何が起こるのか……？

| | | | |
|---|---|---|---|
| 無敵モード | OFF | レーダー無し 対戦用 | OFF |
| オール武器モード | OFF | ターボモード | OFF |
| 透明人間モード | OFF | 敵ターボモード | OFF |
| 弾無制限モード | OFF | 敵スローモード | OFF |
| DKモード | OFF | 全敵 R ランチャー | OFF |
| タイニーボンド | OFF | 両手 R ランチャー | OFF |
| ペイントボール | OFF | 両手 G ランチャー | OFF |
| マグナム銃 | OFF | 両手 RC-P90 | OFF |
| レーザー銃 | OFF | 両手 手投げナイフ | OFF |
| 黄金銃 | OFF | ライフル/ランチャー | OFF |
| PP7シルバータイプ | OFF | 両手 レーザー | OFF |
| PP7ゴールドタイプ | OFF | | |

### 設定された目標タイム内にステージクリアせよ！

目標タイム内にステージクリアすると、なんとお楽しみモードが出現するのだ！　もちろん全ての必須任務を「任務完了」にしなければ、目標タイム内として認められない。目標タイムが設定されているステージは、全部で20。くわしくは右ページのリストを参考にしてほしい。お楽しみには役立つものもあれば、なんじゃこりゃ的なものまでいろいろなものがあるぞ。

◆いったいどうすればこんなタイムでクリアできるの？　っていうのがほとんど。きびしいなあ

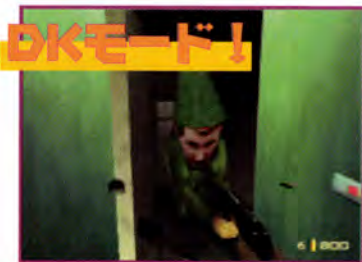
◆見慣れたゲームモード選択画面に「お楽しみモード」の文字が！　一度出現させると自動セーブされる

◆お楽しみの種類によっては、それを使っての対戦プレイも可能だ。遊びがどんどん広がるぞ

# ㊙これがお楽しみモード出現タイムだ！

| ステージ | イージー：スパイ | ノーマル：特命スパイ | ハード：<00Agent> |
|---|---|---|---|
| 01ダム | なし | ペイントボール/2：40 | なし |
| 02化学工場 | なし | なし | 無敵モード/2：05 |
| 03脱出 | DKモード/5：00 | なし | なし |
| 04雪原 | なし | 両手Gランチャー/3：30 | なし |
| 05地下基地 | なし | なし | 両手Rランチャー/4：00 |
| 06サイロ | ターボモード/3：00 | なし | なし |
| 07巡洋艦 | なし | レーダーなし対戦/4：30 | なし |
| 08雪原 | なし | なし | タイニーボンド/4：15 |
| 09地下基地 | 両手手投げナイフ/1：30 | なし | なし |
| 10銅像公園 | なし | 敵ターボモード/3：15 | なし |
| 11軍用書庫 | なし | なし | 透明人間モード/1：20 |
| 12市街地 | 全敵Rランチャー/1：45 | なし | なし |
| 13駅 | なし | 敵スローモード/1：40 | なし |
| 14軍用列車 | なし | なし | PP7シルバー/5：25 |
| 15ジャングル | ライフル/ランチャー/3：45 | なし | なし |
| 16秘密基地 | なし | 弾無制限モード/10：00 | なし |
| 17ポンプ施設 | なし | なし | 両手RC-P90/9：30 |
| 18アンテナ | PP7ゴールド/2：15 | なし | なし |
| 19アステカ | なし | 両手レーザー/9：00 | なし |
| 20エジプト | なし | なし | オール武器モード/6：00 |

## 64ドリーム特選！お楽しみモード写真館

各ステージで手に入れたお楽しみモードは、すでにクリアしたステージならどこででも有効だ。上のリストの他にも、各レベルで18ステージをクリアすれば、マグナム銃、レーザー、黄金銃がお楽しみ武器として加えられるぞ（制限時間は関係なし）。

◆DKとは、ドンキーコングのこと？みんな頭でっかちになっちゃってます。狙いやすいが笑えすぎるよ、これ

◆全ての敵がロケットランチャーを持っているのだ。危険すぎる。そんなものを人質に突きつけるなよ、おい！

◆タイニーっていうのは、チビのこと。いつもより小柄なボンドで、なんかいじめられっ子にいじめられてるみたい

◆弾がペイントボール、つまりカラフルなペンキのかたまりに変わっているのだ。これであなたもアートなスパイ。芸術は爆発だ！

## ❤愛のコラム❤
### ～マネーペニーの恋日記～

いつもボンドにやさしいアドバイスをくれるマネーペニー。ステージが進むにつれ、彼女のメッセージからはちょっぴり屈折した女の恋心が読みとれる。具体的に検証してみよう。

「たとえダムから落ちても、恋には落ちないでね」（ダム）/色男で女好き、そんな男に惚れた自分が悪いのか。いきなり最初から心配性のマネペちゃん。

「シベリアは寒いわ。暖かくして手足を守ってね」（雪原）/男を気遣う女のやさしさ。ボンドは彼女に言われたとおり、やたら厚着だぞ（デモ画面参照）。

「ジェームズ、大草原のロマンチックな夜を思い浮かべて。星の下に横たわり、キャンプファイアーの前で二人は見つめ会う」（サイロ）/乙女チックすぎるよ、マネペちゃん。

「どこの誰だかわからない女性の腕の中で安らいでいる時、雨の降りそそぐロンドンでオフィスに閉じこもって仕事をしている私の事も思い出してね」（サイロ）/ナターリアの存在に、ちゃんと気がついたようだ。

「ふーん、悩みの種の女ね」（銅像公園）/どうやらボンドがナターリアのことで弁解しているらしい。

「今晩、紳士とご一緒して劇場に行くの。時も過ぎれば変わるものね」（軍用書庫）/女の心変わり？いや、ボンドに嫉妬させようとしているんだな、こりゃ。

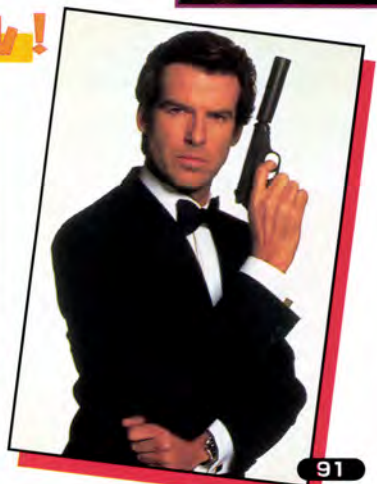
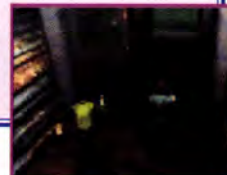
「ジェームズ、彼女にそこまでして助けるほどの価値はないわ。それよりもっと身近にいるいい人はどう？」（市街地）/ほらね、まだあきらめてない。

「ジェームズ、またあの娘？　こりないわね」（軍用列車）/まったくだ。

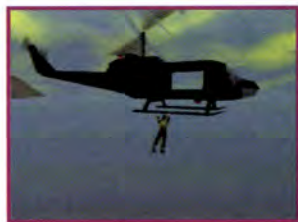
「ジャングルでお熱いデート？　2人の女性と？　ジェームズ、あなたって人は…」（ジャングル）/今度こそ愛想を尽かしたか？

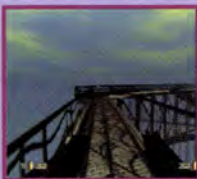
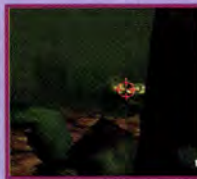
「まあ、今回のデートスポットは洞窟探検？　ズボンを台無しにしないでね」（ポンプ施設）/怒ってるよ……。

「私はあなたが無事に英国に戻るまで、安心して眠る事ができない」（アンテナ）/でもやっぱり好きなのね。本当は「英国」ではなく、「私のもと」と言いたかったんだね、マネペちゃん。でも君のメッセージ、全然ゲームの役にたたないよ……。

◆ボンドとナターリアの逃避行？　ハンカチかみしめ、マネーペニーは今夜も耐える……

# ステージ15～20必須任務完全攻略FILE

先月号に引き続き、1人用プレイの攻略を行う。イージーで挑戦している人は赤の任務を、ノーマルは赤と緑、ハードはすべての任務をチェックすること。任務は理解できても敵にやられるっていう人は、下の基本を復習せよ。

●イージー　●ノーマル　●ハード

## しつこいようだが スパイの基本

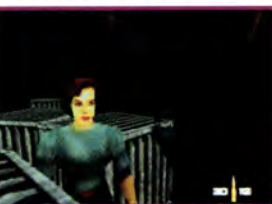
弾が無くなったら、すぐ補充……、では遅いのだ。弾はいつでも満タンを心がけたい。時間があればすぐ補充！

敵に気がつかれないように、影からこっそり狙い撃つのが正しいスパイ。卑怯？　勝てばいいのだよ、勝てば

ムダな弾を撃たないためには、なるべく敵の頭を狙ったほうがよい。下に行くほど、与えるダメージは少ない

## ステージ15 ジャングル

a:無人機銃を破壊せよ
b:ゼニア・オナトップを倒せ
c:爆薬庫を破壊せよ
d:ナターリアをヤヌスの基地まで導け

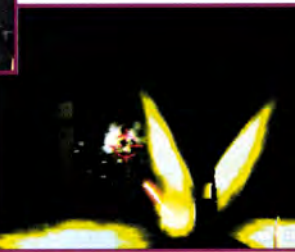
**a** 木々が生い茂るジャングル。自分の周りはそれほど暗さを感じないステージだが、少し先はまったく見えなくなっている。慎重に進まないと、突然現れる敵や機銃のエジキになってしまう。機銃の数は全部で7台。前半の3台は、木から木へ渡り歩く感じで近づき、そのまま木に体を隠して撃て。ズーム機能がついたAR33を使えば、遠くにかすむ敵や機銃を狙いやすい。

**c** 出口へと続くこの上のブロックには、2つのルートで来ることができる。ひとつはハシゴルート、もうひとつは右手のぐるりとまわる坂道。ハシゴを登り、機銃を破壊しておいてから坂道ルートで敵を倒しつつ来たほうがよい。爆薬庫は銃で撃ち壊せばいいが、ここまで来て爆風なんかにやられないように。

**d** ようはナターリアが死亡しなければよいのである。銃撃戦はナターリアから離れて行うのはこれまでどおり。他の任務をクリアしたら、さっさと1人で出口に向かってしまってよい。ナターリアを出口で待ち続ける必要はない。

**b** 異常なまでに戦闘を好む（取扱説明書より）ゼニア・オナトップとの対決。橋を真ん中まで渡ったらゼニアが近づいてくる。すかさず戻り、橋の上をこちらに向かってくる彼女を狙い撃て。うまくいけば、意外とあっさり倒すことができるが、橋を渡りきられたら接近戦になり不利に。

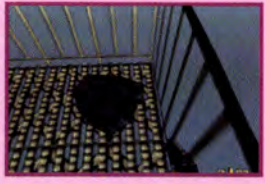
◆このあたりまで近づくと、メッセージが出る。ところでゼニア・オナトップって誰？っていう人は、ちゃんと映画を観ましょう

◆4台目の機銃は、写真のように橋の上から狙い撃てる。もちろんゼニアを倒してからにすること

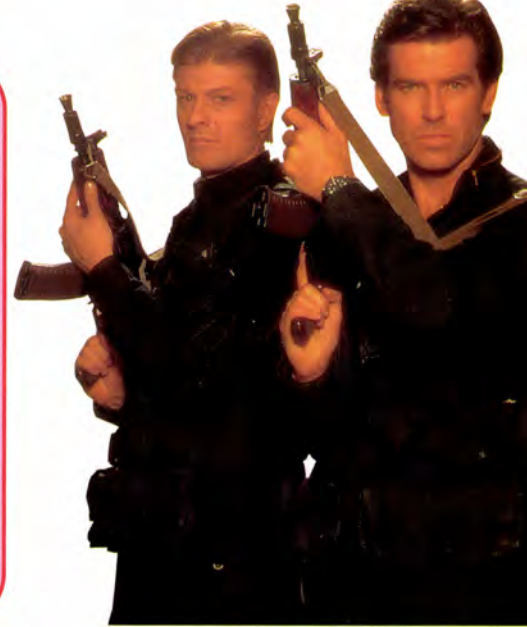
◆6台目の機銃は、ハシゴを登って行き、頭半分出す感じで狙い撃てる。使用武器はもちろんAR33

◆ナターリアを巻き込まないように注意。ゼニアを倒したあとは、彼女が持っていた武器を頂戴していこう

# 007ちょっといい話

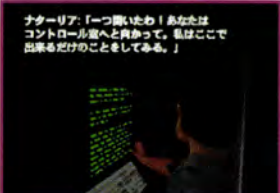
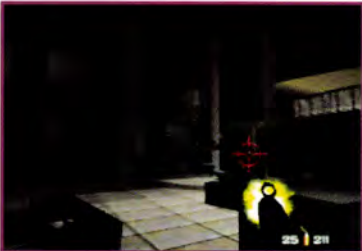
## 海外版との違いは？

かなり高めの難易度を誇るこのゲーム。海外版はどうなっているのか？　なんとさらに難易度は高めに設定されているのだ（というよりは、日本版がやさしくしてある）。レベルが上がるにつれ防弾チョッキの数が減っていくなどのキビシイ設定で、海の向こうではプレイしているのだ。また、15面のお楽しみモードの内容も変更されている。

## GB版が米国で発売

米国任天堂のホームページをのぞけば、『JAMES BOND 007』というタイトルのGBソフトを見ることができる。開発はやはりレア社で、この秋アメリカで発売されるそうだ。『ゴールデンアイ』とは関係のないストーリー。

➡GB版『ゼルダの伝説』などを思わせる、オーソドックスな斜め見おろしタイプのアクションアドベンチャーだ。

## ステージ16 秘密基地

a:ナターリアを守れ
b:ゴールデンアイ衛星を不能に
c:全てのサーバコンピュータの破壊

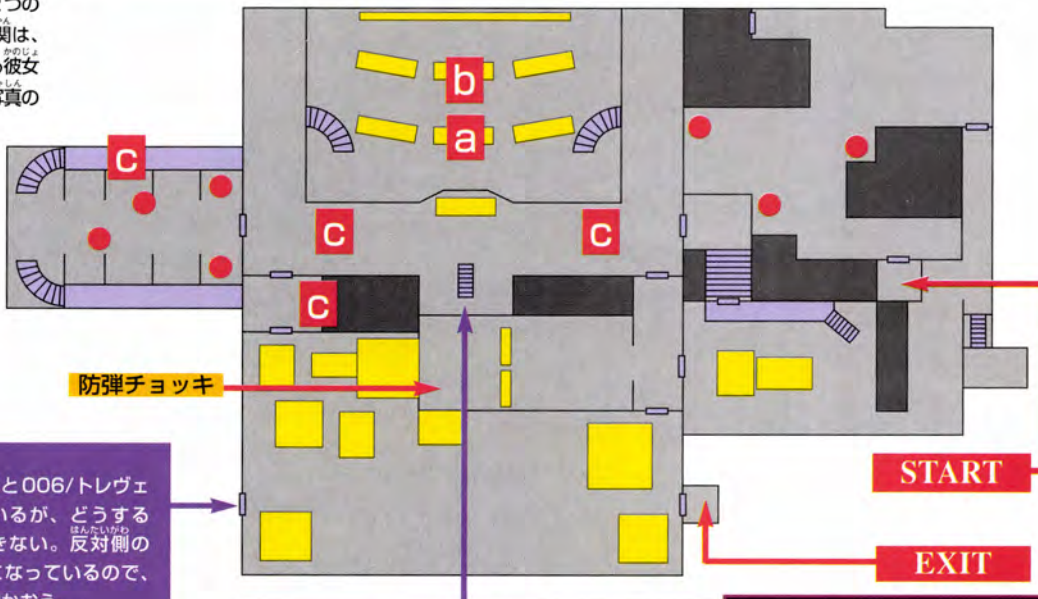
**a** エレベーターの中からスタートとなるが、まずはナターリアを置いて1人で出ていくことになる。最初のブロックには3台の機銃（マップ上の赤丸）があるので、それらを破壊し、敵を全て倒せば、2つのドアの1つが開く。ナターリアを守る最大の難関は、マップのaポイント。コンピュータの前で作業する彼女を、多くの敵から援護しなければならないのだ。写真のような位置がおすすめ。

⬆3台の機銃とすべての敵を倒さなければ、ナターリアはエレベーターから出てきてくれない。その後1人で先へ進み、コンピュータルームの2階からナターリアの待つ扉の前へとアクセスすることができる

**b** ナターリアにまかせておけばいいが、敵がわらわら出てくるので、その始末が大変。ナターリアのそばは彼女に流れ弾が当たり危険だが、もっとも見渡しがきくポイントでもある。左右に体を振り、確実に倒していくのが結局ベストな選択となる。

◆このテのナターリアにまかせる任務って時間がかかりすぎるよな……。もっとさっさとできないもんかね

**c** サーバコンピュータは全部で6台。マップ上のc地点の4台と、コンピュータルームの2階に2台ある。マップ一番左の部屋には機銃（赤丸）があるので、あわてて中に入らないように。もちろん敵もいる。正面のものは、入り口から狙い撃って壊そう。

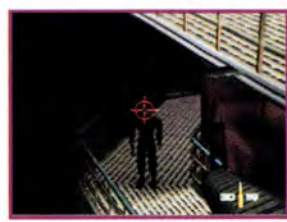
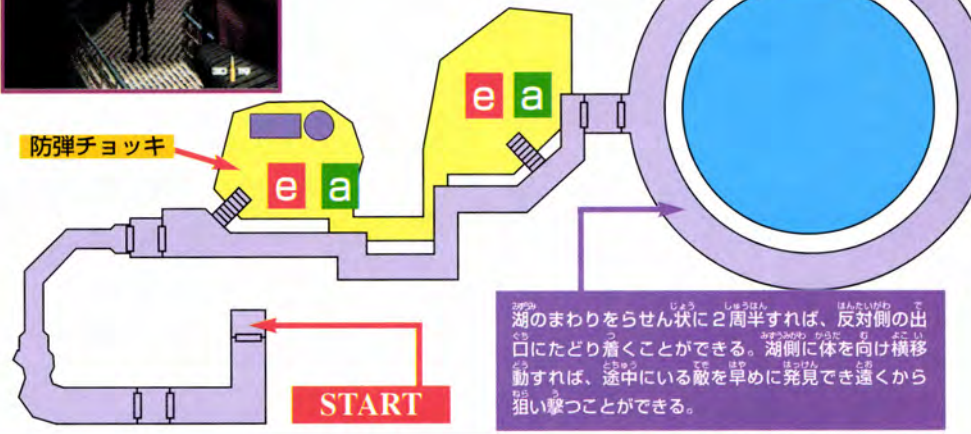
◆サーバコンピュータはリモコン式爆弾でしか破壊することができない。離れて爆発させること

b
a
c
c
c
c
防弾チョッキ
START
EXIT

ここに来ると006/トレヴェルヤンがいるが、どうすることもできない。反対側の扉が出口になっているので、そちらに向かおう。

この階段の手前にボリスがいるが、倒す必要はなし。適当にあしらっておけば、階段から2階、3階へと逃げ、謎の小部屋に入り姿を消す。どこへ消えたかは気にしないように。そこで防弾チョッキが手に入るはずだ。2階からナターリアを迎えに行けば、開かなかったドアも開くようになる。

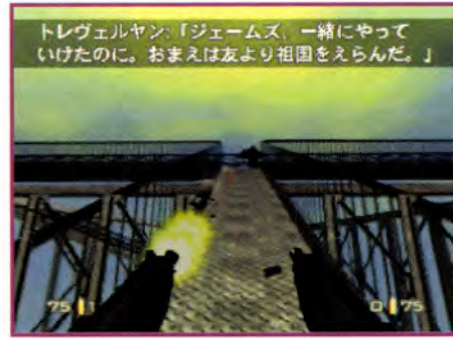
## ステージ17
# ポンプ施設

a:ポンプの入力制御装置を破壊せよ
b:ポンプの出力制御装置を破壊せよ
c:マスター制御装置の破壊
d:無線を使ってジャックと連絡を取れ
e:科学者の被害を最小限に

**e** かなり広いステージだが、その構造は決して複雑なものではない。2階層に別れているが、上の道も下の道もスタート地点から奥へ奥へと進んでいる。途中分岐があるが、行き着く場所は同じだ。あまり迷うことはないだろう。マップeの地点に科学者がいる。これまでと同じように、彼らを撃たないよう逃がしてあげよう。

◆上の通路から、下の通路の見張り兵士を狙い撃てる場所がいくつかある。頭を狙え！

湖のまわりをらせん状に2周半すれば、反対側の出口にたどり着くことができる。湖側に体を向け横移動すれば、途中にいる敵を早めに発見でき遠くから狙い撃つことができる。

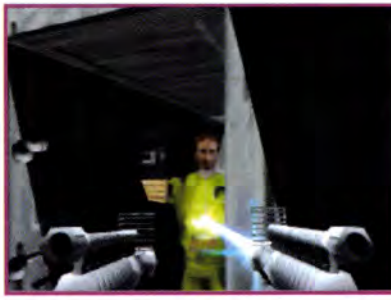
## ステージ18
# アンテナ

a:アンテナ制御装置を破壊せよ
b:トレヴェルヤンと決着をつけよ

**a** 映画のラストシーンを思い出す、高層ステージ。通路のそれぞれの先端に、防弾チョッキがあるので忘れずに。破壊すべきアンテナ制御装置は中心部から下に降りた場所にある。逃げ場の少ないステージなので、走りまくり、撃ちまくるしかない！

**b** 006/トレヴェルヤンは、少々弾を撃ち込んだぐらいでは倒れてくれない。超人的なスピードで逃げ回るが、何度も撃ち込みメッセージを進めよう。最後にはステージ最下層に降りていくので、ハシゴをつたって下に。足場から落とされる前に撃て！

◆ここを降りる前にトレヴェルヤンを倒すことは不可能。どうしてもここで決着をつけることになる

## やっぱりあったボーナスステージ！

映画だとトレヴェルヤンを倒した後は、ナターリアと草むらでチュ～なんかして終わるのだが、ゲームの方ではそうはいかない。まあ、お約束と言えばお約束だが、やっぱりありました、追加ステージ！ゴールデンアイとは関係のない、新たな任務が君を待っているぞ！

## ステージ19
# アステカ

a:シャトルの制御データを書き換えろ
b:シャトルを発射させろ

**a** 全20ステージの中で、もっとも手強いステージ（『ゴールデンアイ』担当ゲーマー談）。敵からレーザー銃を奪うことができるので、メインの武器として使おう。ただし狙い撃ちには不向き。PP7と同じく、射程が短いのだ。データの書き換えは、スタート地点からまっすぐ進んだ突き当たりで行う。ただしジョーズを倒して、セキュリティカードを入手するのが先だ。

**b** シャトルの発射は、シャトルのあるフロアのすみにあるサーバコンピュータで行う。ここではaの任務を行った場所においてあるDATテープが必要。排気ゲートの開閉は、そのフロアにある階段を上がった先のコンピュータで行おう。

◆シャトル発射前のカウントダウン中にやるべきこと、それはひたすら自分の身を守ることだ。ここで死ぬと無念……

◆映画「007私を愛したスパイ」に登場したジョーズ。めちゃくちゃ堅いので、遠くから頭を狙い撃ちしたほうが無難。接近戦は超危険！

a マップ上aの場所に2台ずつ置いてあるコンピュータが、ポンプの入力制御装置だ。敵を倒し、科学者を逃がしてからおもむろに破壊してしまえばOK。通路を先に進むときは、ジグザグの曲がり角を利用して、先にいる敵を倒すようにしよう。

b 下の通路から隠し通路を抜けて来るbの部屋に、ポンプの出力制御装置がある。このあたりは敵が多いので、敵を倒すのが最優先。階段の横は岩の壁に見えるが、実は急な上り坂になっているので、ここを歩いて上のフロアに行くこともできる。

◆「○○を破壊せよ」といった任務は、自分の銃でなくともOK。敵の撃った流れ弾で壊れても、結果オーライなのだ

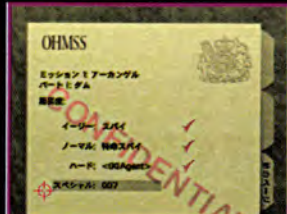
ロッカーの裏側に隠し通路がある。ロッカーを破壊して進め。暗くてわかりづらいが、足下を見ればストレスなく歩けるだろう。反対の出口もロッカーでふさがれているが、それを破壊する時は、爆風に注意！

EXIT

防弾チョッキ

c d 一番奥の部屋で最後の任務が待っているが、ここの敵を倒すのはかなり難しい。部屋からおびきよせるのは難しく、結局部屋の入り口あたりから狙い撃つしかない。はずすと無線機を壊す可能性もあるので、ズームを使い慎重に！

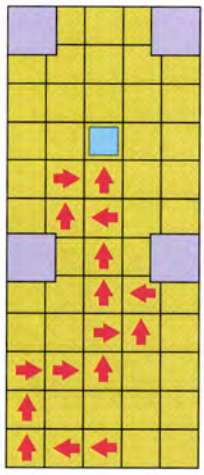
## スパイの使命はまだまだ続く！

最も難しい<00Agent>をクリアした君へのプレゼント、それが新たに加わる「007」レベルだ。さすが「ブラストドーザー」を作った会社、ゲームを死ぬほどしゃぶらせてくれる……。このレベルでは敵の強さやスピードなどを自由に設定できるのだ。

◆出口へと続く通路には機銃が設置されている。必須任務ではないが、ひとつずつ破壊しておかないと危険

## ステージ20 エジプト

a:黄金銃を回収せよ
b:サミディを倒せ

a マップはそんなに複雑ではない。ただしいくつか隠し扉があり、その中には出口専用のものもある。隠し扉は離れた場所から見ると、色が変わっているはずだ。黄金銃はスタート地点の次の部屋に入り、右の通路を進んだ先にある。黄金銃に近づくのは至難のワザ。右のルートをよく見て歩け！

◆足下のタイルを見ながら、矢印どおりに進むこと。間違えたら機銃のエジキに。台座左の隠し出口から、いったん外に出てやり直そう。黄金銃の弾も忘れずに！

b 映画「007死ぬのは奴らだ」に登場した暗殺者。3回倒さなければならないが、倒れるたびに出現場所を変える神出鬼没野郎。黄金銃を使えば、即昇天。「リブレッダ〜イ」と、ボールもしくはアクセル調で歌いながら戦うもよし。意味不明？ 兄貴に聞け。

# 今月も対戦プレイでGO！GO！

迷路での決闘と言えばそれまでだが、『ゴールデンアイ』の対戦プレイは、豊富なステージとさまざまなタイプの設定によって、自分好みのゲームに仕立てることが可能。遊び方は何通りもあるので、飽きっぽい君もまだまだ白熱対戦中だろう。ところでステージによっては、3人、4人対戦ができなくなっているものがある。今月紹介する2ステージは4人対戦OKだ。

## 増える増えるよ 対戦ステージ

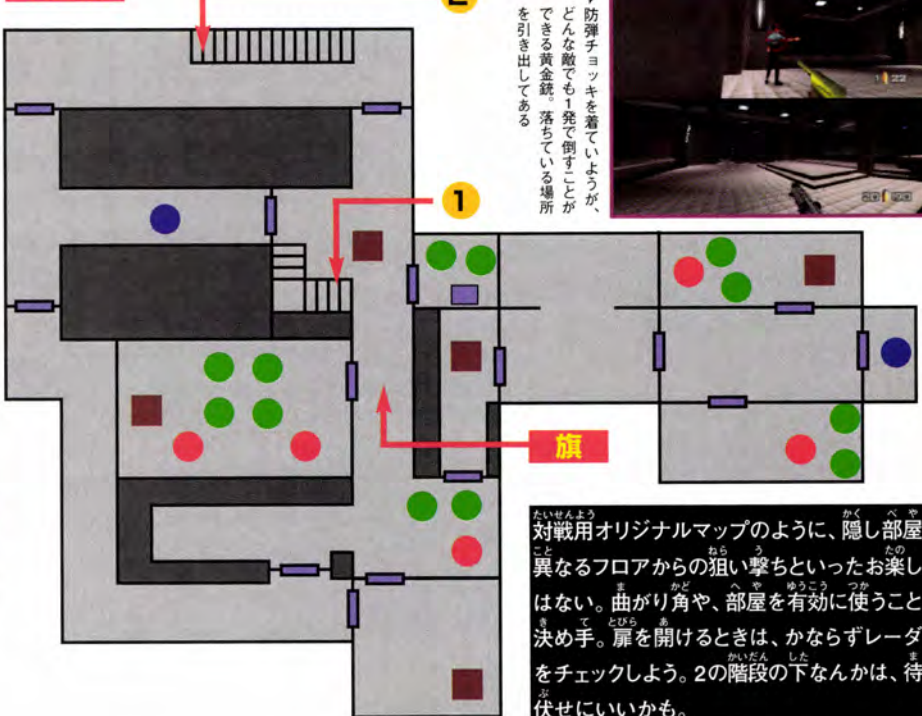
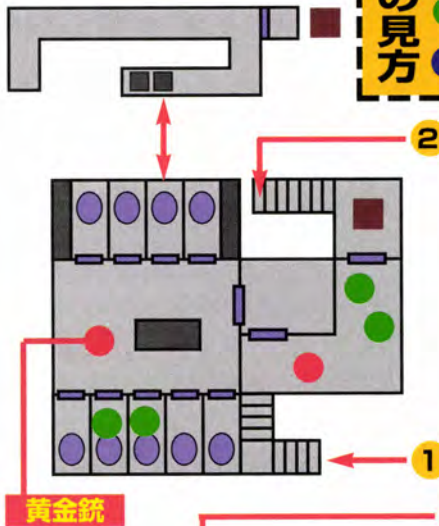
最初から選べるステージは4種類（図書館を1つと数えれば）。その後1人プレイモードを進めれば、どんどんステージ数は増えていく。対戦で化学工場が遊びたければステージ2を、地下基地ならステージ9をクリアせよ。最終的には9ステージまで増えるぞ。

## 増える増えるよ 対戦専用キャラクター

1人プレイモードでステージ18をクリアすれば、新たな対戦専用キャラクターとしてゲーム中に登場したさまざまなキャラを使用できるようになる。各キャラに個別の能力設定があるわけではないが、細かいことは考えず好きなキャラで楽しんでちょうだい。

◆ゲームに登場するキャラの顔って、アップで見ると妙にリアル。レア社の社員も登場してるというウワサもあり。撃っていいのかなあ……。恨まれそう

### 今月の対戦ステージ1

## 化学工場

### マップの見方

- ■ スタート地点。ランダムで決定します。
- ● (赤) 武器。種類は設定によって変化します。
- ● (緑) 弾丸。種類は設定によって変化します。
- ● (青) 防弾チョッキ。最初に手に入れたい。

2

1

黄金銃

2

1

旗

## このシナリオもしびれる！

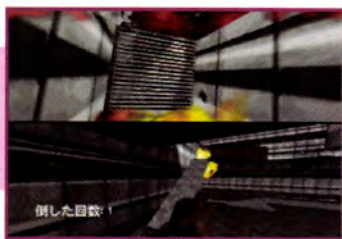
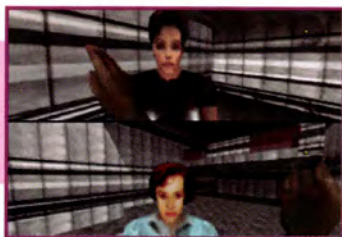
### リビング・デイライツ

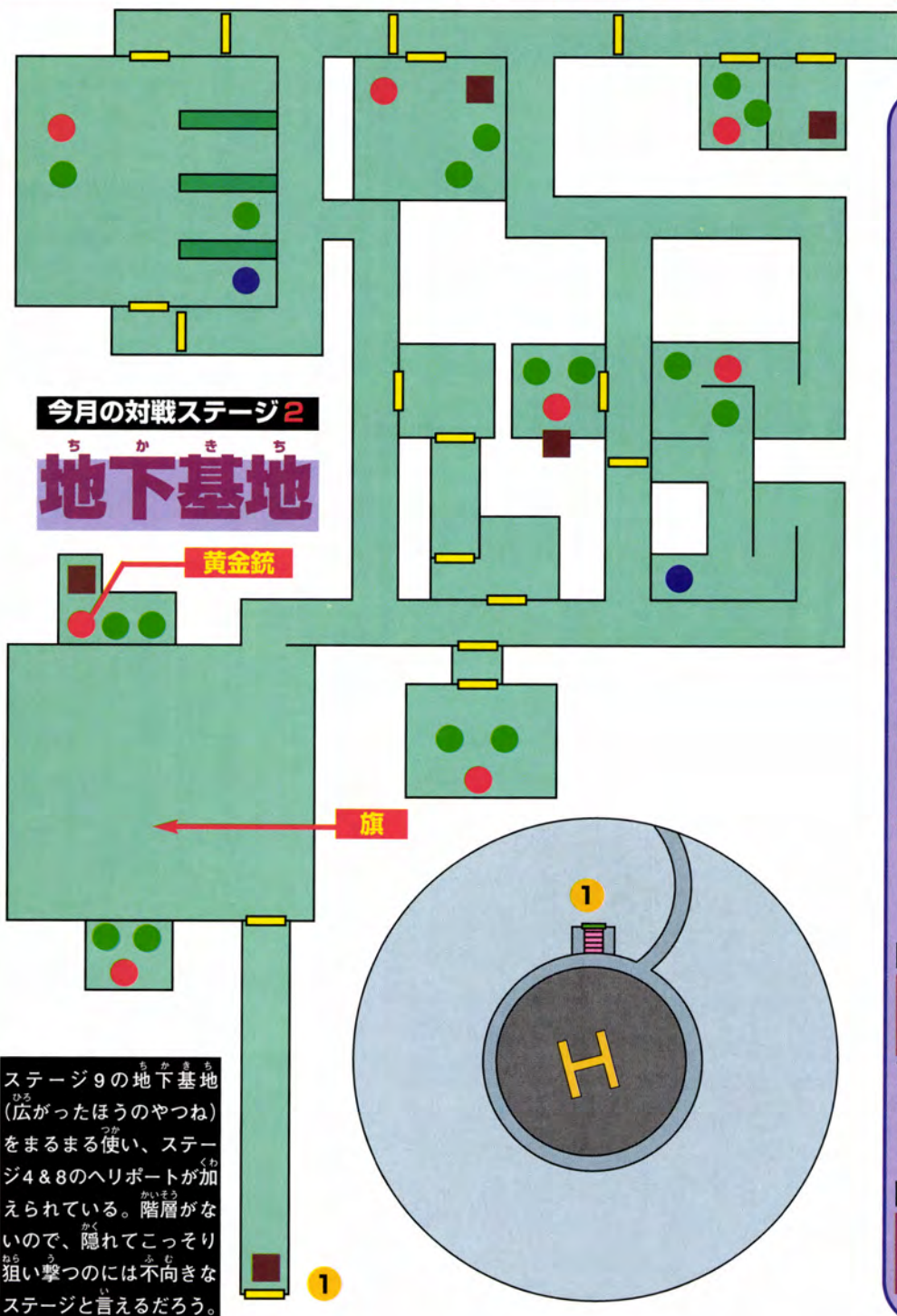
◆どこかに落ちている白旗を、制限時間内で最も長く持っていた人が勝ち。白旗の位置をマップから引き出した

### 黄金銃を持つ男

◆防弾チョッキを着ていようが、どんな敵でも1発で倒すことができる黄金銃。落ちている場所を引き出してある

対戦用オリジナルマップのように、隠し部屋や異なるフロアからの狙い撃ちといったお楽しみはない。曲がり角や、部屋を有効に使うことが決め手。扉を開けるときは、かならずレーダーをチェックしよう。2の階段の下なんかは、待ち伏せにいいかも。

# 64ドリーム特選！対戦プレイ写真館

←遺跡ステージの隠し部屋に敵が入ったら、リモコン爆弾オン。敵即死。なんちゅう卑怯な戦法だろう……

←ナターリアとゼニア、女の戦いは平手が武器よ。「キー！あんたなんか」「何よ、あんたこそ！」。叩かれたい……

←「ごめんなさい」「私こそ……」。お互いに謝りあう女たち。ああ、いつだって友情は美しい……

## 今月の対戦ステージ2

# 地下基地

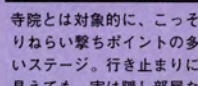


ステージ9の地下基地（広がったほうのやつね）をまるまる使い、ステージ4＆8のヘリポートが加えられている。階層がないので、隠れてこっそり狙い撃つのには不向きなステージと言えるだろう。

## 全対戦ステージ ひとくちメモ

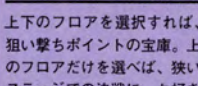
### 寺院

階層を利用したこっそり狙いちポイントは、意外に少ない。坂道の多いステージだ。下り坂を移動するときの視点に注意したい。

### 遺跡

寺院とは対象的に、こっそりねらい撃ちポイントの多いステージ。行き止まりに見えても、実は隠し部屋なんて場所がいくつかある。

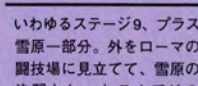
### 洞窟

全体的に暗く、アバウトな地形のために迷いやすい。行き当たりばったりの戦闘になることが多い。広場を見おろせる場所で待ちか？

### 図書館

上下のフロアを選択すれば、狙い撃ちポイントの宝庫。上のフロアだけを選べば、狭いステージでの決戦に。お好きな方でプレイせよ。

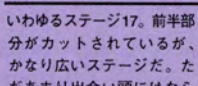
### 化学工場

いわゆるステージ2。後半のマップがカットされているため、意外に狭いステージだ。トイレの天井でひたすら待ちプレイしてみる？

### 地下基地

いわゆるステージ9、プラス雪原一部分。外をローマの闘技場に見立てて、雪原の決闘としゃれこんでは？自分ルールで遊びの工夫。

### 軍用書庫

いわゆるステージ14。ここもせまくなっていて、あまりおもしろくない。できれば銅像公園なんかを採用してほしかった……。

### ポンプ施設

いわゆるステージ17。前半部分がカットされているが、かなり広いステージだ。ただあまり出会い頭にはならないと思う。広すぎ？

### エジプト

いわゆるステージ20。このステージはカットされている部分はない。ただし黄金銃の部屋のあたりがビミョーに変わっているので注意。